

# Enligt författarna Lars Larsson



ETT GURPS-SCENARIO  
SKRIVET FÖR UPPCON-94

AV

MIKAEL HANSSON  
OCH  
JOHAN ARTHURSSON

## INNEHÅLL

<b>BAKGRUND .....</b>	<b>3</b>
Tiden före katastrofen .....	3
Kratervärlden .....	3
<b>KRATRARNA .....</b>	<b>4</b>
Slargarna .....	4
Gnarver .....	4
Silvarna .....	4
Daffodiler .....	4
Brasseldoffer .....	4
Eremiten .....	5
<b>BYN .....</b>	<b>6</b>
Kratern .....	6
Zoranthus .....	6
Sumsar .....	6
Övriga rykten .....	7
<b>FLÄMTANDE ÖKNEN .....</b>	<b>8</b>
Sandkrypare .....	8
<b>DEN FALLNA STADEN .....</b>	<b>9</b>
Frihetskämparna .....	9
Lewo .....	10
Utdrag ur Sumsars krönika.....	10
<b>SCENARIOT .....</b>	<b>12</b>
Rollpersoner .....	12
NPC .....	12
Encounters .....	12
Scenariots akter .....	12
Scenariots flöde.....	14
Synopsis.....	15

## BAKGRUND

### Tiden före katastrofen

Jorden hade expanderat till ett imperium omfattandes en rad planetsystem när de kontaktades av det galax omspännande rymd imperiet. Jorden fick medlems status och blev en del av det intergalaktiska samhället. På månen anlades en forsknings anläggning: TErranska Centrumet för UTveckling av Arter - TECUTA. Månen genomgick en mindre terraformning så att den fick en stabilare temperatur och en tunn atmosfär. I kratrarna byggdes sedan olika ekosfärer upp med djur från hela galaxen som visade lovvärda egenskaper för utveckling till intelligenta varelser. Radikala genetiska förändringar utfördes på arterna genom ett virus som var otroligt livskraftig och anpassningsbart. månen hölls i en absolut karantän. Dit fanns endast enkelbiljetter. Detta för att hindra en spridning av viruset i händelse av en olycka. Skaparviruset - SKAVI- kunde programmeras till att ta ut vissa arvsanlag från en art och sedan föra in det i arvsmassan hos en annan.. Handeln blomstrade i galaxen och mången ny teknik började användas av mänskligheten. Sedan började det stora kriget, ingen vet varifrån anfallarna kom, men troligtvis Andromeda galaxen, de slog till med en fruktansvärd kraft och striderna rasade kring jorden under en generation innan de drog vidare genom galaxen. detta var för ungefär tusen år sedan. Det är mycket möjligt att striderna inte har upphört än och kanske kommer de att drabba solsystemet igen.

Angriparna slog snabbt ut solsystemet och gjorde jorden obeboelig för all framtid, även månen fick sin beskärda del, alla större bosättningar anfalls med termonukleär kraft och i princip alla som befann sig i den dödades. När angriparna drog vidare fanns det endast något hundratusen tal invånare kvar av en miljardbefolkning. Dessa hade still största delen tagit sin till flykt till Kratrarna. När INtergalaktiska RÅdet - INRÅ - återkom efter striderna krävde de överlevande månborna att bli evakuerade. INRÅ sade blankt nej eftersom Månborna mangrant var bärare av SKAVI. När Månborna hotade att bygga sig en egen räddningsfarkost och fly vidtog INRÅ åtgärder. En ATtack SATellit - ATSA - placerades in omloppsbana med instruktion att förstöra allting som påminde om ett rymdskepp.

Dess anfall på allt som kunde vara rymdskepp krossade de sista resterna av civilisation på månen. De som överlevde bosatte sig i kratrarna och började kämpa för sin överlevnad. Nu tusen år senare har en mycket speciell kultur utvecklats och spirar i trots till de kaotiska faktorer som härskar på - KRATERVÄRLDEN.

ATSAs instruktioner - förstör samtliga rörliga mål som kommer upp till 100 poäng.

Per 10 kW reaktor kapacitet	1 poäng
Per 1m/s hastighet	1 poäng
Per ton metall	1 poäng

ATSA angriper primärt med kinetiska projektiler som minimerar skadorna runt omkring men har fulla resurser för rymdstrid inklusive robotskepp. Satelliten har full produktions kapacitet och ritningar till i princip alla föremål som den kan tänkas behöva tillverka. Den byter dessutom bana konstant och det är mycket svårt att förutsäga dess uppdykande den har dessutom ett nätverk av spionsatelliter och missilplattformar utplacerade i olika banor.

### Kratervärlden

Varje krater lever ett eget liv och är självförsörjande på basbehoven. Dock har det utvecklats en speciell folkgrupp som lever av att transportera föremål och kunnande mellan de olika Kratersamhällena. De har allt mer vunnit i makt och stärker hela sin ställning och sätter de olika samhällena i ett beroendeförhållande till varandra, och endast dessa HANDELSBARONER kan ombesörja transportererna.

De har utvecklat tusen olika sätt att undvika ATSAs skoningslösa vedergällning. Återskeppen byggs förhand och på ett mycket individuellt sätt av de skrotdelar som byggmästaren kommer över. Skeppen påminner mycket om Jabba the Hutt's skepp i Return of the Jedi med den stora skillnaden att skeppet är tillverkat i trä, plastskrot och biomekanik. En liten reaktor driver skeppets antigravfält och den lilla strålkanonen som är mer att betrakta som ett enormt otympligt strålgövar. Skeppet är utrustat med en mycket sofistikerad biomekanik som möjliggör kortare teleportering och denna används av slavjägarna för att komma ombord på skeppet. Teleportsystemet är dessutom ett effektivt skydd mot fiender eftersom skeppen aldrig behöver landa på marken utan kan lugnt ligga några tiotal meter ovanför. För att aktivera teleporten ställer man sig intill en biomekansik teleport och tänker på den aktiveringskod som gäller för upphämtning eller för att lämna skeppet. Räckvidden är begränsad till omkring en kilometer beroende på den biomekaniska teleporten.

# KRATRARNA

## Invånare

### Slargarna

Detta är en ras av ödleliknande varelser som används för att skrämma små barn med. De har inte rört sig i Byns krater på flera mansåldrar men sägs ha ett mycket grymt uppträdande.

### Gnarver

Detta är de som har den största teknologiska potentialen. De har småindustriell tillverkning och kan tillverka svartkrutsvapen, vilka de för extrema priser exporterar.

#### Utseende

Korta (ca 1,2-1,5 m) svagt konformade varelser. De har ett spetsigt huvud som sitter direkt på kroppen utan synbar hals. De har ett par tunna armar och ett par korta och tjocka ben. Deras skinn är täckt med små fjäll, inte helt olika fiskfjäll, i olika färger. Deras ansikten är små och uttryckslösa, ögonen är enfärgade ( i olika metallskimrande nyanser) och saknar pupill. De har en liten papegojliknande mun med tre näshålsöppningar. De klär sig endast i en sorts togor eller i höftskynken.

#### Uppträdande

Överlägset och hånfullt, de är mycket medvetna om sin teknologiska överlägsenhet.

### Silvarna

Dessa är den av kraterkomplexet som kan hantera biokemiska föremål, de har en obetydlig nytillverkning och verkar vara ointresserade av att exportera den vidare. De har en non-aggressionspakt med Byn och de har hjälp till vid svårare anfall mot byn av rövare. De södra skogarna nyttjas därför med största försiktighet av Byborna, ty någonstans där inne finns det en väg som leder till Silvarnas rike, en mytomspunnen plats.

#### Utseende

Långa (ca 2 m) mycket människoliknande, dock med en svagt grön nyans i huden. Håret alltid behängt med krimskrams. Deras iris är djupgrön - nästan svart.

#### Uppträdande

Frånvarande och ointresserat. Likgiltiga för andra raser, mycket inåtvänd attityd.

## Några speciella djur

### Daffodiler

Detta är så flocklevande djur. Köttet är starkt illaluktande och otroligt svårsmält, de flesta varelser som äter en daffodil dör efter några dagar i ett mycket smärtsamt tarmvred. De är små, nyfikna djur som älskar att rota i folks packningar och eftersom de har stinkkörtlar likt skunken, som de frikostigt använder om de blir stressade, så brukar de få vara ifred. De är ca 30 cm höga med stora uppblåsta fötter, en knubbig och kort svans, små smidiga framben och ett trubbigt hund ansikte med stora fuktiga ögon.

Dessa kan komma insubblande i lägret och nosa igenom allting till sällskapets irritation.

### Brasseldoffer

Detta är stora feta dinosaurielika djur som går omkring och äter allting i sin väg. De har en mycket kamouflagefärgad kropp och när de står och idisslar i grönskan kan de vara svåra att upptäcka. Den stora fördelen med att de äter allt är att de inte förföljer någonting som springer.

De är elefantstora med långa halsar, en stor och bred mun med malande tänder. Brasseldoffer kan sällskapet träffa på då och då ute i vildmarken.

## Viktiga personer

### Eremiten

Detta är den engimatiske varelsen som vandrat genom kratrarna under flera mansåldrar. Han är fruktansvärt muterad, så mycket så att det är tveksamt om han är mänsklig. Dessutom är han en kraftfull PSI-mutant. Han har ett tjocka pansarplåtar som täcker kroppen, dessutom har han en kraftig Mind shield som hindrar PSI-vapen från att bita på honom. Dessutom har han under åren samlat på sig massor med högteknologiska ting. Han är stor, till och med mycket stor, han väger närmare 300 kg. Han rörs sig dock mycket tyst men i och för sig långsamt. Hans kropp är förvriden och han rör sig tungt framåt lutad med en stor puckelrygg som skjuter upp ovanför huvudet.

En av anledningarna till att han överlevt alla år är en bisarr telepatisk förmåga som gör att folk bortser från hans existens, det vill säga han kan bli osynlig.

Han talar kryptiskt och vränger gärna till informationen, detta eftersom han närmast befinner sig på en annan mental nivå än resten av verkligheten.

- Han har biomekaniska andningsmasker ( dessa ser ut ungefär som facehuggers från Aliens).
- Han kan svara på ALLT som SL vill att spelarna ska veta, utom den exakta placeringen av Frihetskämparnas hemliga bas, eftersom han har tänkt ge en ledtråd när sällskapet lämnar honom.
- Han kan tala om hur man når flämtande öknen från kratern.
- När sällskapet lämnar honom ropar han en liten vers efter dem (oavsett hur de har uppfört sig).  
**"Väl upp på segerns topp, då kommer ni finna hopp."**

## BYN

### Byn

Byn är egentligen en mindre stad och kallas av främlingar för Adakk, men invånarna kallar den för Byn kort och gott. Det bor ca tusen själar där varav ca 70 är muterade eller av andra raser ( byborna gör liten skillnad på detta och behandlar dem alla med ett visst förakt). Mitt i byn ligger en sammanfallen struktur som kallas fortet dit folk flyr i ofärdstider. Den består av upptravad sten och är här och där försedd med pallisader av trä.

Byn är i princip självhushållande och besöks sällan av några andra än de fruktade Slavjägarna och plundrande rövare. de förra förser byn med livs nödvändiga produkter men tar ett fruktansvärd pris, de senare försöker ta det de kan utan att ge något i gengäld. Byn är dock ett tämligen välförsvarat byte och endast mycket starka eller dumma rövarband angriper den numera.

### Kratern

Detta är den plats som Byn är belägen, denna krater ingår i ett komplex av nio stycken mer eller mindre sammanhängande kratrar. De flesta är bebodda av liknande invånare som Byn, men det finns fyra som hyser väsentligt annorlunda varelser vilka har beskrivits i tidigare avsnitt.

### Viktiga personer

#### Zoranthus

Detta är byns ledare som dock börjar bli en smula senil och låter sitt rå sköta de flesta av de vardagliga angelägenheterna. Han brukar dock komma med råd om de flesta saker som händer i byn . han har alltid en uppbygglig historia att berätta från sin ungdoms resor.

- Slavjägarna kommer att stanna i kratersystemet i nio dagar, en dag för varje krater. Därefter försvinner deras moderskepp någonstans ut i Stillhetens hav.
- Det finns en urgammal eremit som bor på kraterväggen söder om Svältetorn. Denne besöker ofta Flämtande öknen.
- Info om Silvarna och Silverland, Gnarverna och Gnarveland.
- Om Gobiinerna och Svältetorn kan Åldermannen berätta många hemska saker, de är grymma och tjuvaktiga som bara mördar och plundrar.
- Den fallna staden är hemvist för Frihetskämparna, som Åldermannen tycker är ansvarslösa halvbanditer. Dessa gjorde ett futilt försök att angripa Slavjägarna som bara ledde till att skatten fördubblades och en massa liv gick till spillo.
- Staden är förgiftad och ett tillhåll för tjuvar, onskfulla ting och PSI-mutanter som smittar människorna i kratrarna med grymma och plågsamma sjukdomar.

#### Sumsar

Detta är byns milischef och stora hjälte, han har vandrat vida omkring och sett mer än någon annan i byn. han är vildsint till humöret och skrävlar gärna. han är lite uttråkad eftersom han inte kan lämna byn på grund av sitt uppdrag som milischef, därför gillar han att locka ut ungdomar på vanskligheter. Han hatar egentligen Slavjägarna men är rädd för dem och föraktar sig själv för det.

Han hyser ett grundmurat hat mot PSI-mutanter och brukar ofta halka in på det ämnet när han pratar om annat. Då brukar han förlora sig i smaklösa beskrivningar av tortyr och långsam död. Anledningen till detta hat att han

## När Slavjägarna kom till byn - GURPS scenario UPPCON-94

---

(liksom de flesta) tror att de är parasiter och trollkarlar som innebär olyckor (till exempel stenar från himlen). Dessutom om slavjägarna hittar en PSI-mutant så straffas byn fruktansvärt för att ha skyddat denne.

- Om Goblinaerna kan han säga att de är tuffa att ha att göra med men bra om man hankas rätt med dem. De har utrustning för att resa genom Flämtande öknen. De brukar ge sig ut på plundrings tåg till den fallna staden.
- Gnarverna har också utrustning för ökenpromenader men säljer allting så dyrt att ingen anständig människa eller mutant har råd att köpa den.
- Frihetskämparna har en hemlig bas i Den fallna staden, men tycker att de är menlösa idealister utan kontakt med verkligheten.
- Silvarna har inget tålamod med främlingar och drar sig inte för att sätta pilar i de som vandrar i deras skogar utan tillstånd.
- Slavjägarna är fruktansvärda i sin vrede och har enorma vapen resurser. Skeppen är ointagliga och grymt beväpnade. I strid man mot man kan de beseгра mångdubbla fiender. deras enda svaghet är att de inte kan uthärda solljus.
- Hemska rovmänniskor med klor och huggtänder bor i de obebodda delarna av Den fallna staden.

### Övriga rykten

Kan höras på tavernor och på marknaden.

- Frihetskämparna har hemliga vapen som dödar Slavjägarna.
- Flämtande öknen sand är giftig vid beröring och förvandlar benmärgen till stoft.
- I sanden i öknen bor kreatur som kan sluka hela Brasseldoffer.
- Slavjägarna livnär sig på själar.
- Slavjägarna är PSI-mutanter, PSI-mutanter är deras spioner.
- Sumsar är en försupen föredetting som ljuger folk fulla med påhittade historier.
- Sumsar är en rättskaffens man som borde leda byn istället för den senila gubben.
- Zoranthus är betydligt mer närvarande än somliga tror, han kontrollerar byn genom bulvaner.
- Zoranthus är en ynkrygg som inte vågar säga emot Slavjägarnas förhandlare.
- Det finns en mörk skugga som vandrar ibland oss och dricker barnens blod på nätterna.
- Byn har en hemlig beskyddare som kommer att hämnas på Slavjägarna nästa gång de kommer hit.
- PSI-mutanter är de som ligger bakom senaste missväxten, så att vi måste betala mer till Slavjägarna för förnödenheter.

## FLÄMTANDE ÖKNEN

### Några speciella djur

#### Sandkrypare

Sandkryparen är ett flocklevande djur som till största delen bor i den Fallna öknens sand. Den påminner en hel del om en tusenfoting och har en enastående känsla för rörelser och vibrationer i marken. Det är detta som gör den så skicklig i att hitta de få byten som förekommer i öknen. Sandkryparen rör sig mycket sällan ovan jord fötutom då den slår till mot sina byten och då gäller det att snabbt slå till för att sedan dra ner bytet i sanden. En sandkrypare syns oftast inte ovan jord längre än ett fåtal sekunder. Drar striden ut på tiden ger den relativt lätt upp.



## DEN FALLNA STADEN

### Bakgrund

De enorma ruinerna av den forna staden ligger i utkanten av den Flämtande Öknens strax intill en enorm krater som kallas Stillhetens hav. De enorma stupen längs kraterns rand är en imponerande syn och de forna invånarna måste ha haft en vacker utsikt över kratern. Så var det åtminstone fram till det stora anfallet.

Staden var i forna tider skyddad av en enorm glasbubbla som inkapslade hela staden och såg till att luften hölls kvar. När det stora anfallet kom aktiverades stadens skydd mot 'luftangrepp' i form av en kraftsköld. Kraftskölden tog större delen av smällen från kärnvapenangreppet, dock höll inte energiförsörjningen till denna på grund av explosionernas styrka som orsakade att husgrunderna vibrerade sönder. Resultatet blev att kraftsköldens reservenergiförsörjning sattes in och när de tömts stod staden med söndersmält kupol och helt öppen för radioaktivitet. Större delen av staden låg i ruiner och invånarna dog av radioaktiv strålning och ofantliga radioaktiva dammolnen svepte in från öknen och kontaminerade staden. De sistnämnda skingrades dock snabbt av vinden från kratern och bidrog inte särskilt mycket till kontamineringen men stadens öde var redan avgjort.

Kvar i spillrorna fanns de få som överlevt, i huvudsak kriminella som höll till under mark samt andra människor som inte vistades på marknivån eller uppe i de ofantliga byggnader som utgjorde staden. Nu finns inte mycket kvar. Enstaka fusionsreaktorer levererar fortfarande ström och de som behärskar områden med dessa äger stor makt i det kaos som råder bland de överlevande. Ingen kan dock reparera de högteknologiska anläggningar som utgjort stadens stomme tidigare. Det som är helt och fungerar används tills det går sönder varefter det överges.

I staden har de frihetskämpar som gjort uppror mot slavjägarna sitt fäste. Basen ligger väl kamouflerad från luften och marken och hangaren med deras skepp Hoppet ligger också den väl skyddad från slavjägarna. Hangaren kan man dock se från en av stadens forna parker och dess monument på en kulle. Det är denna kulle som eremiten avser med sina avskedsord till sällskapet om de besökt honom.

Monumentet föreställer en man med händerna över huvudet och uttrycker tydligt ett segerrus. Mellan två halvt som halvt intakta byggnader ser man glansen från metallportarna till frihetskämparnas hangar som är kamouflerad. Folk håller sig borta från parken eftersom en hel del radioaktivt smält glas finns i parken och höjer nivån på den radioaktivitet som fortfarande finns kvar i staden.

På grund av radioaktiviteten och de rasbenägna byggnaderna vistas stadens invånare helst under marken. Det forna nätverket som den underjordiska svävarbanan utgjorde har blivit ett centrum för invånarna, men underjordiska bostäder och gallerior blir även de allt som oftast boplatser. De utstötta får oftast finna sig i att bo på marknivån eller i ruinerna trots den radioaktivitet som finns där. Detta är också orsaken till att de som förskansat sig med lite makt över ett område ofta dominerar omgivningarna och kan mer eller mindre bli enväldshärskare. Slår det slint mellan en själv och den lokala ledaren så blir man utstött vilket resulterar i en säker och plågsam död.

### Frihetskämparna

I en hemlig bas i staden finns den relativt lilla gruppen motståndsmän vågat sätta sig upp emot Slavjägarna. Dessa frihetskämpar leds av en man vid namn Lewo. Tidigare har ett försök till attack mot Slavjägarna gjorts men utan att lyckas, främst beroende på bristande utrustning samt dålig planering. Frihetskämparnas dåvarande ledare överlevde aldrig anfallet och Lewo tog över och har sedan dess styrt sällskapet med militär disciplin.

Basen var en gammal taxistation innan det stora anfallet ägde rum och har därför en stor hangar som tidigare användes till antigrav-fordon. Nu är den stora hangarporten väl kamouflerad förutom från den mycket speciella vinkel som är emot parkens segermonument. Ingen har dock upptäckt basen ännu och den lär förbli oupptäckt eftersom mycket få människor, eller andra intelligenta varelser för den delen, beger sig in i parken frivilligt. Parken är nämligen nerlusad av halvsmlta radioaktiva kupolfragment sedan det stora anfallet. Basen består i övrigt av verkstad i anslutning till hangaren och ett kontorskomplex som ursprungligen huserade taxiadministrationen. Nu mer bor frihetskämparna i kontorskomplexet och har egentligen bara ett ess på handen, datorn som höll ordning på taxitrafiken.

Frihetskämparna använde ett skepp vid namn Hoppet i det första och misslyckade anfallet. Slavjägarnas högteknologiska vapen satte snabbt skeppet ur stridbart skick och det var med nöd och näppe skeppet undkom total förintelse. Med hjälp av den avancerade datorn, som Lewo ursprungligen var ensam om att kunna hantera, kunde ritningar och beräkningar utföras så att skeppet kunde repareras och påtagligt förbättras. Nu har datorn flyttats till skeppet och är en av de få detaljer som delvis är av metall. Skeppet kontrolleras till stora delar av datorn vilket ger en klar förbättring i prestanda hos skeppet. Skeppet är utrustat med en ballista och två katapulter där ballistans målsök-

ning styrs av datorn.

Frihetskämparna är omkring 50 stycken och det är för övrigt omkring 20 fler än vad skeppet klarar av. De är beväpnade med spjut, svärd och yxor, ett dussin kulvapen och två strålpistoler återfinns också i beväpningen och är vapen som lyckades erövrats i första anfallet. Rustningarna består mest av läder men några skottsäkra västar finns också.

## Viktiga personer

### Lewo

Lewo är en man som tror på disciplin och förväntar sig att folk bemöter honom med den respekt som en officerare blir bemött med av sina soldater. Han är en handlingskraftig man som inte gör något förhastat trots stressiga situationer. Två gånger sedan det han tillträdde som ledare för frihetskämparna så har basen tvingats flytta efter att Slavjägarna fått upp spåret på basen. Båda gångerna har hans ledarskap och kontrollerade handlande räddat dem. Frihetskämparna stöder honom till hundra procent trots motgångar som givetvis legat i deras väg.

Då sällskapet kommer till honom så bemöts de som ungdomar och inte som vuxna. Om de nämner Kirans namn så ändras attityden omedelbart till ett mer respekterat bemötande. Lewo vet mycket väl vart Slavjägarna har sin bas i staden, men för honom är skeppen ointagliga flygande fästningar. Med andra ord kommer han inte låta sig övertalas till att försöka sig på ett anfall på något sätt. Om Lazarus avslöjar vad han vet om hur Slavjägarna tar sig ombord på skeppet kommer han bemötas mycket skeptiskt och situationen övergår snabbt till ett mer kyligt och hotfullt samtal om han nämner att han är PSI-mutant. Nu måste Lewo övertygas om att det Lazarus säger är sant och det kan vara lite besvärligt eftersom om Lazarus inte säger att han är PSI-mutant blir han inte trodd och nämner han det så blir han i det närmaste betraktad som en fiende p.g.a. av PSI-mutanternas rykte ibland vanligt folk.

## Utdrag ur Sumsars krönika

Ett falskt lugn vilar över staden, tunga skuggor trycker i gränder och portuppgångar. Här och var ser man skuggor som rör sig, men de försvinner snabbt då jag närmar mig. Staden är långt ifrån död utan livet döljer sig bakom kullisserna i områden dit ingen främling med känsla för överlevnad går. Ensam är stark lyder ett gammalt ordspråk som inte har någon som helst överensstämmelse med verkligheten i den här staden.

Större delen av stadens byggnader står i ruiner men det finns ett fåtal som fortfarande är intakta. Det gamla sjukhuset är ett exempel och är till och med upplyst lite här och var, uppenbarligen fungerar fortfarande sjukhusets reservsystem för kraftförsörjningen. Det är antagligen de hus som byggts jordbävningssäkra som fortfarande står oskadade. De hus som står i ruiner är dock inte grushögar utan snarare som hus efter en kraftig jordbävning. Många hus står alltså kvar om än hussidor rasat samman och öppnat något som mest kan liknas stora sår i huskropparna.

Gatorna är belamrade med sten, grus, stålbalkar, kompositmaterial, pansarplast och annan bråte utsläpat av stadens invånare. Framför vissa byggnader syns något som mest påminner om skyttevärn, antagligen någon liten lokal grupp som byggt försvar mot andra grupper och sammanslutningar. Det verkar pågå ett ständigt ställningskrig som aldrig kommer att kunna vinnas av någon.

På min fortsatta färd genom staden når jag fram till den forna parken mitt i stadens kärna. Mängder av smält glas täcker stora områden av marken. Ovanför tycker jag mig skimta resterna av den stora skyddande kupolen. Min geigermätare ger kraftigt utslag så fort jag närmar mig glasfragmenten som uppenbarligen fortfarande är starkt radioaktiva efter det stora anfallet. Jag ignorerar geigermätarens knastrande och fortsätter in mellan de döda trädens mörka stammar. Efter en timmas vandring kommer jag fram till en höjd på vilken ett monument avtecknar sig mot stjärnhimmeln. Det verkar som om monumentet skadats av värmen som alstrats av kärnvapenexplosionerna i det stora anfallet. Fortfarande kan man dock se att det är ett segermonument om man ska döma av siluettens form. Jag avstår från att klättra upp till toppen av kullen och fortsätter istället min färd genom parken.

Väl ute ur parken slås jag av den tystnad som breder ut sig till skillnad från det dämpade liv som levs på andra sidan. Djupt inne i skuggorna ruvar något som avskräckt stadens invånare från att vistas i området, något som bara ligger och väntar på att slå till mot sitt intet ont anande offer. Jag bestämmer mig snabbt för att gå tillbaka genom parken till andra sidan som jag kom ifrån.

När jag kommer fram till kullen ser jag en skugga uppe vid monumentet. Den vekar speja ut över staden som vilar i mörker. Sedan rör sig den kattlika skuggan snabbt ner för kullen och försvinner in i mörkret. Jag tar snabbt upp förföljandet men tappar snabbt bort spåret och tvingas fortsätta i blindo och i hopp om att stöta på spåret igen. Vid parkens utkanter upptäcker jag en människa med kraftigt kattlika drag i form av klor, päls och ögon som reflekterar en elds sken från någon form av behållare intill. Jag bestämmer mig för att försöka ta kontakt med varelsen.

Kaamul, som kattmänniskan hette, var mycket sympatisk om än lite på sin vakt. Han berättade att på den öde sidan av parken huserar någon typ av rovdjur/människor som bedriver jakt på människor. Människor är tydligen deras huvudsakliga föda och tvingas ofta att bedriva jakt i områdena på den sidan parken som jag ursprungligen kom ifrån. Utrustade med enorma huggtänder, decimeterlånga klor, enorm styrka, smidighet och snabbhet så utgör de en

## När Slavjägarna kom till byn - GURPS scenario UPPCON-94

---

grupp högt specialiserade varelser. Huruvida de är intelligenta vet ingen eftersom ingen överlevt så att de kunnat berätta för omvärlden.

Efter konversationen med Kaamul styr jag stegen tillbaka till de lugnare delarna av staden. Jag beslutar mig för att ta in på Den Strålande Solen, ett härbärge som mest används av de beduiner som lever i Flämtande öknen. Väl framme vid härbärgets går jag till baren och beställer in något stärkande. Det gäller att v... på ... om m... hopp... å ...t...  
...erle...a s...ns f...ro... .. .. .

På resten av sidorna är bläcket så utsmetat att allt är oläsligt.

## SCENARIOT

### Rollpersoner

Lazarus - PSI-mutant (vilket bara han själv vet om) samt nära vän till Titaros  
Käkmonz - Icke-mutant, pojkvän till Altara, ful samt beskyddare av Larra-Mecce  
Titaros - Fjäderbetäckt mutant och bror till Altara och Larra-Mecce.  
Larra-Mecce - Normal och därmed ganska svårspelad samt bror till Altara och Larra-Mecce.  
Wyper - Mutant samt vän till Altara.

### NPC

Zoranthus - Byns älderman  
Sumsar - Vandraren  
Den namnlöse - Eremiten  
Lewo - Frihetskämparnas ledare  
Altara - Systemen  
Kiran - Försvunnen broder

### Encounters

Bizzara djur  
Träsk med onaturliga ting  
Groteska mutanter i staden  
Slavjägarnas patrullskepp  
Daffodiler  
Brasseldoffer  
Sandkrypore

### Scenariots akter

#### Akt I - Byn (~2 h)

##### Scen 1

Slavjägarna kommer för att hämta upp blod och slavar. Slavjägarna kommer här att statuera exempel på deras styrka och makt (m.h.a. kraftsköldar, lek med offret i fråga samt utsugningen av blod som sker med en speciell slang som fungerar som en blodprovsspruta). Då slavjägarna ger sig av upptäcker bröderna att deras syster är borta.

Spelarna styrs genom denna scen.

##### Scen 2:1

Planering

##### Scen 2:2

Utrustning

##### Scen 2:3

Vandraren

##### Scen 2:4

Äldermannen

**Scen 2:5**

Allmän info från diverse platser och situationer

**Akt 2 - Resa i biosfär (~0.5h)**

**Scenalternativ**

Eremiten som kan ge information i form av karta över staden och namn på kontaktpersoner i staden. Ropar följande efter PC'na då de ger sig av: "Väl upp på segerns topp, då kommer ni finna hopp"

**Scenalternativ**

Goblinnäste/stad i vilken info och utrustning kan införskaffas med lite listighet och tur.

**Scenalternativ**

Gnarverna med sin speciella teknologi kan kanske bidra med sofistikerad men ganska primitiv utrustning. Antagligen krävs någon typ av fordon för vidare färd för att hinna med scenariot. Ett intressant alternativ skulle kunna vara en primitiv form av de s.k. speed-bikes som finns i tredje Stjärnornas Krig-filmen.

**Scenalternativ**

Encounters i allmänhet.

**Akt 3 - Resa i Flämtande Öknen (~0.25h)**

**Scen**

Resa med encounters. Dock får ingen närkontakt ske då strid tar alldeles för lång tid.

**Akt 4 - Den Fallna Staden (~1.75h)**

**Scen**

Kontakt med grupp vilket kan ske på lite olika sätt. Ett är eremitens sista ord till PC'na som leder dem till stadens högsta punkt som inte är någon byggnad. På kullen ifråga finns resterna av en staty ifrån vilken man kan se rebellernas hangarportar för hangaren till deras skepp Hoppet. Ett annat sätt är att få kontakt med någon eller några av stadens invånare för byteshandel eller köp av information etc.

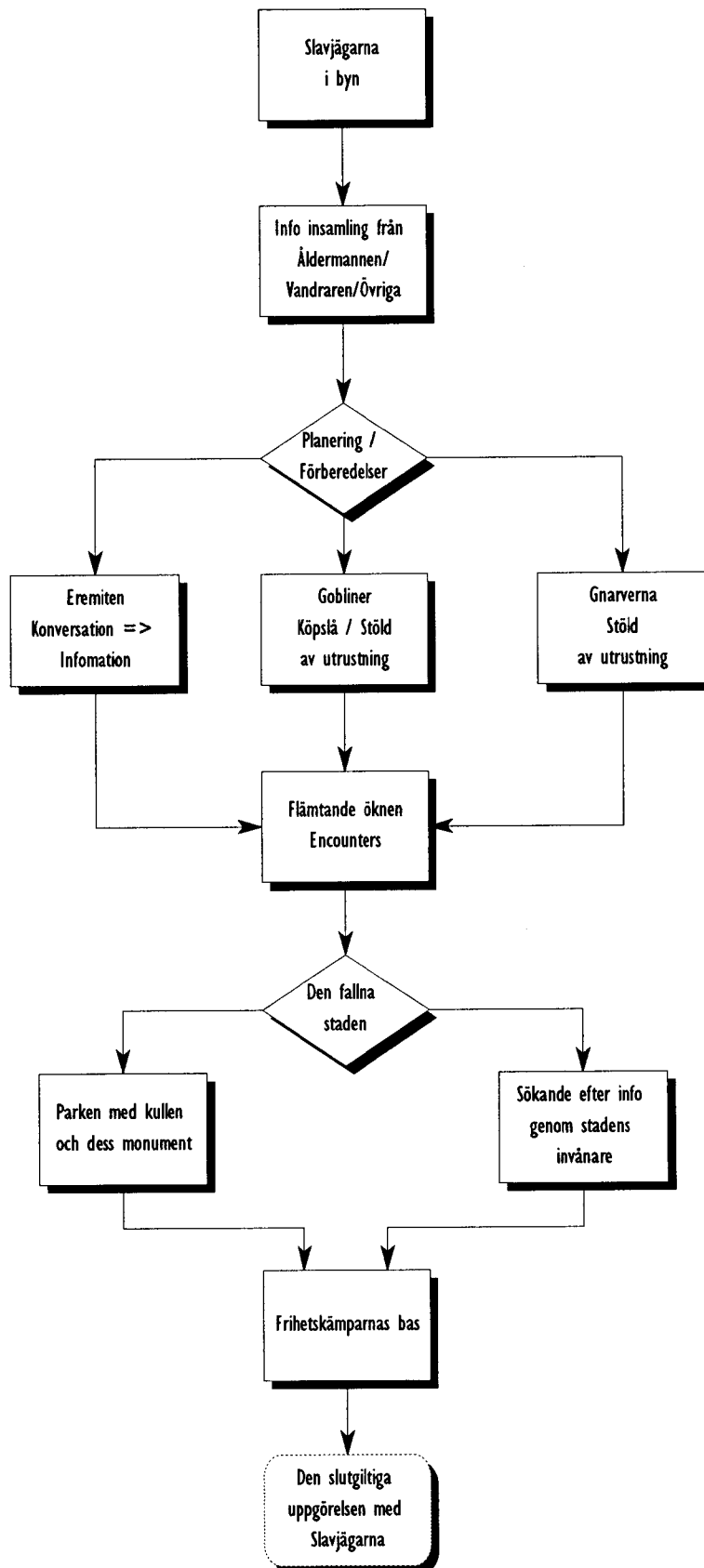
**Scen addemum**

Patrullerande slavjägarskepp sprider skräck i stadens invånare.

**Akt 5 - Slutstriden (~0.5h)**

Om tid och intresse finns kan även "slutstriden" rollspelas, i annat fall får ett litet sammandrag räkna för avsnittet - vad hände sedan.

## Scenariots flöde



## Synopsis

Scenariots flöde kan följas i flödesschemat på föregående sida, nedan följer dock en mer detaljerad version i textform. Scenariots inledningsscen är en mycket styrd scen som ska grunda för hela scenariot. Därför är det mycket viktigt att allt går som det är tänkt.

## Inledning

Ett Slavjägarskepp glider långsamt in över Byn i skymningen. Slavar, blod och jordbrukprodukter ska hämtas i utbyte mot reservdelar och mer avancerad reparation av maskiner som slutat fungera av en eller annan orsak. Då slavarna tas om hand av Slavjägarnas zombieliknande arbetare rusar en man fram i desperation då hans dotter är en av slavarna. En Slavjägare står i vägen och mannen försöker hoppa på Slavjägaren. Resultatet blir ett totalt misslyckande för mannen, men en total triumf och maktdemonstration för Slavjägaren. Mannen stoppas av en kraftsköld som glimmar till då kraftfältet störs av mannens försök att nå Slavjägaren och Slavjägaren drar sitt vapen. Mannen träffas av en disintegrator i axeln och faller ihop varpå Slavjägaren går fram och spetsar mannen i hjärtat med någon typ av metallspett som skjuts ut ur handleden. Längs med armen går en liten ledning som blod pumpas igenom ner i en behållare vid bältet. När mannen tömts på merparten av hans blod kastar Slavjägaren iväg honom med ena handen, allt för att demonstrera sin fysiska och teknologiska styrka. Slavjägarnas befälhavare går fram till Zoranthus och kräver fler slavar för att inte straffa Byn för den nu döde mannens tilltag. Zoranthus har inte mycket att säga till om utan tvingas att gå med på detta. Det är nu som Altara, Titaros och Larra-Mecces syster, tas om hand av Slavjägarna men då sällskapet upptäcker det är allt för sent. Altara teleporteras upp i Slavjägarnas skepp och strax efter lämnar skeppet Byn för att besöka andra Byar och kratrar.

## Byn

Nu börjar planeringen av fritagandet av Altara. Titaros får sin handout angående sin bror för att leda in sällskapet på rätt spår och för att kunna motivera dem att göra något överhuvud taget. Information kan fås av äldermannen (Zoranthus), vandraren (Sumsar) som är nuvarande milischef och från folk på gator, torg och värdshus. Zoranthus och Sumsar är de som sitter på den mest värdefulla informationen, vanligt folk lever på rykten som ständigt förändras.

## Resan

Det kommer att finnas flera vägar ur situationen men de har alla gemensamt att på något sätt ta sig till Den fallna staden bortom Flämtande öknen. Alternativen är att söka upp Eremiten som Zoranthus kan berätta om, bege sig till Goblilnerna och få tag i utrustning där för färd genom öknen eller att bege sig till Gnarverna. Eremiten är det bästa spåret som är att föredra, men det vet ju inte sällskapet. Goblilnerna kan sälja utrustning mot kompensation i form av ett åskrör samt lite till. Sällskapet kommer att tömas på utrustning och prylar om de inte säger stopp på ett eller annat sätt. Hos Gnarverna finns egentligen bara alternativet att stjäla det som behövs för de tar hullösa priser som inte ens Byn skulle kunna betala. Att ta sig från Hirduinea, som är Gnarvernans utpost till folk från andra kratrar, är en besvärlig sak om de tänkt sig ha en chans att hinna före Slavjägarna innan de lämnar kratrarna och försvinner ut i den Flämtande öknen. Ett intressant alternativ är kanske att stjäla speedbikes (av typen som förekommer i Return of the Jedi, sista Star Wars filmen) av Gnarverna.

## Flämtande öknen

Här finns möjlighet att sätta in encounters om färden hit gått mycket snabbt i verklig tid.

## Den fallna staden

Här finns det återigen flera alternativa lösningar på scenariot. Det enklaste blir att försöka lista ut vad eremiten menade med sitt lilla uttalande då sällskapet precis lämnar honom och är på väg ned för stigen. Om de hittar kullen i parken så har de i princip hittat frihetskämparnas bas. Om sällskapet inte besökt eremiten så blir det till att bege sig ner i underjorden och försöka tala med folk där nere. Det blir inte lätt eftersom stadens invånare inte brukar våga sig in i de delar som frihetskämparna huserar i. Basen ligger ju på andra sidan parken där rovmänniskorna finns.

## Frihetskämparnas bas

När sällskapet lyckats hitta en väg in så kommer de ertappas på ett eller annat sätt och bli förda till Lewo som kommer hålla förhör. Det är nu det gäller att övertala frihetskämparnas ledare till att försöka rädda Altara. Enklast blir det genom att nämna Kiran för då kan Lewo få förtroende för sällskapet. Nästa del blir att få Lewo att attackera ett av Slavjägarnas skepp innan det lämnar kratersystemet. Detta kan enbart göras genom att Lazarus berättar vad han vet om Slavjägarnas teleportrar och hur han tror att de används. Situationen kommer att bli mycket spänd i detta

## När Slavjägarna kom till byn - GURPS scenario UPPCON-94

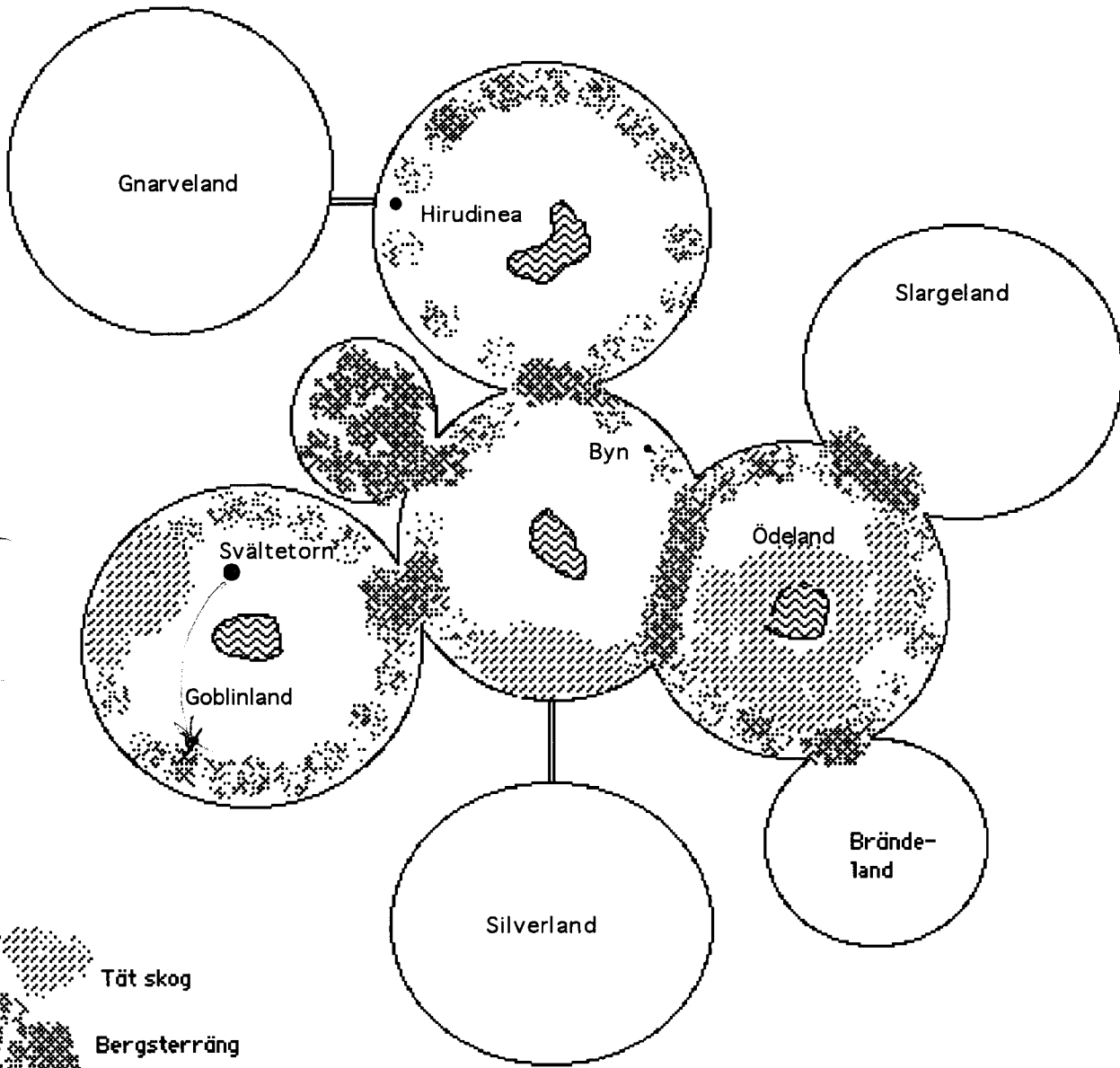
---

läget. Lyckas Lazarus övertyga Lewo, antagligen med Titaros hjälp, så kommer man att attackera Slavjägarnas skepp med hjälp av frihetskämparnas skepp Hoppet.

### **Slutstriden**

Väldigt löst hållen eftersom denna scen måste anpassas till återstående tid. Efter striden som slutar i seger för frihetskämparna återfinns Altara oskadd men förvarad i någon typ av förvaringsutrymme i skeppet.





# Allmän bakgrund om världen och dina omgivningar

## Världen

Världen som du lever i är en ganska främmande miljö. Byn du bor i ligger i en krater som på något sätt kan befrämja liv (det är allmänt känt att liv knappast kan förekomma utanför) i form av växter, djur och intelligenta varelser. Det finns ett flertal kratrar, var och en med sitt specifika klimat, växt- och djurliv och invånare. Varje krater är i princip självförsörjande och kontakter mellan folk från olika kratrar är ganska liten men förekommer likväl. Vad som finns bortom kratrarna vet endast ett fåtal lärda och de dristiga som vågat sig ut på vandringar i det okända.

Världens historia är ganska oklar. Man vet att ett stort krig utkämpades för många hundra år sedan som utplånade stora delar av världen. Vad som orsakade det s.k. stora anfallet eller vem fienden var vet man inte, det enda man vet är resultatet. Världen förföll, kunskap som tillhörde vardagen glömdes bort liksom mycket av den teknologi som en gång funnits. Nu finns bara fragment kvar av den forna civilisationen. Ett resultat av kriget var att ingen någonsin lyckats lämna planeten sedan dess. Varför vet ingen riktigt och nu har även kunskapen om olika flygfarkoster tynat bort. Dessutom har man frångått användandet av metall till stora delar eftersom historien visat att stora metallansamlingar orsakat olycka på ett eller annat sätt. Stora kraftkällor har orsakat snarlika olycka så som metallansamlingar gör. Vad som menas med *olycka* vet ingen med säkerhet eftersom man slutade med användandet av metaller och större kraftkällor relativt snabbt efter det stora anfallet, men Byn frodas som det är nu så när som på en sak, Slavjägarna.

## Byn

Byn du bor i kallas kort och gott för Byn av invånarna, men hos främlingar brukar den gå under namnet Adakk. Byn bebos av omkring 1000 invånare varav 70 är mutanter. Vad som orsakar mutationerna finns det lika många åsikter om som det finns mutationer. Oavsett vad som är orsaken så behandlar folk mutanterna med förakt. De finns bland dem så de tvingas att ha att göra med dem trots att de helst skulle vilja slippa. Många varken talar eller umgås med mutanter om de själva får råda över sin situation, men hur ofta får man göra det?! Sedan finns det givetvis de som inte har något emot mutanterna och umgås med dem helt fritt, men de är relativt få. Mutanterna tvingas ofta leva på sin kant och kan inte komma och ställa krav på sin omgivning utan får finna sig i att saker och ting är som de är. De ingår i samhället men anses som mindre värda och bemöts därefter av vanligt folk, ungefär som rika bemöter fattiga i ett medeltida samhälle.

Förutom de fysiskt muterade upptäcks då och då även psykiskt muterade. Dessa är hatade och mängder av olika orsaker av alla, även bland mutanterna. Man fruktar PSI-mutanternas mentala krafter som ingen riktigt vet något om. De brukar gestalta sig på mängder av olika sätt om man ser tillbaka i historien. Senast förra året brändes en PSI-mutant på bål av den enda anledningen att han var just en PSI-mutant.

Byn styrs av byäldsten, Zoranthus, och hans rå. De är mer eller mindre allsmäktiga och ett fattat beslut gäller, men stora beslut föranleds oftast av ett stormöte för att bybornas åsikter ska kunna beaktas innan rået fattar beslut i frågan. Byn har en milis som leds av en man vid namn Sumsar, av många betraktad som lite utav en hjälte. Milisen ansvarar för Byns försvar då den angrips av främlingar. Mitt i Byn ligger en stor stenstruktur som nu fungerar som kärnan för försvaret i Byn. Nu mer är det mycket sällan Byn angrips eftersom den är relativt välförsvard, och när den väl angrips så är det av stora eller dumdristiga rövarband.

Det enda orosmolnet nu för tiden är då Slavjägarna kommer till Byn. Dessa besitter kunskaper om den forna och nu mer förlorade teknologin. De säljer små små delar av denna kunskap dyrt genom att reparera de maskiner som Byn har och är mer eller mindre beroende av i utbyte mot jordbruksprodukter, blod och ett antal människoliv.

Dessa människoliv brukar vara barn i de allra flesta fallen och mutanter duger inte. Slavjägarna kommer två gånger per år och uppsöker då även kratrarna runt om Byn. Den teknologi som Byn har är i huvudsak inriktad på hjälpmedel för jordbruket, men det finns en hel del andra nyttotying så som verktyg och hushållsmaskiner. De enkla fel som kan tänkas uppstå kan oftast avhjälpas av några av Byns kunniga inom mekanik och biomatik, men vid allvarigare fel måste man ta hjälp av Slavjägarna. Man lever i en sorts hatkärlek, med betoning på hat, till Slavjägarna eftersom man är så beroende av deras hjälp, men hjälpen säljs till ett dyrt pris. Slavjägarna gillar inte mutanter som nämnts tidigare, men de ser mellan fingrarna i den frågan. Vad de däremot inte ser mellan fingrarna med är om Byn skulle gömma en PSI-mutant. Varför Slavjägarna hyser sådant agg mot PSI-mutanterna vet ingen, men för Byns bästa så bränner man PSI-mutanterna så fort som möjligt eftersom Slavjägarnas vedergällning mot Byn skulle bli fruktansvärd om de hittade en PSI-mutant.

## Områdena runt Byn

Det finns flera kända raser som bor i de intill liggande kratrarna. De är Gnarverna, Gobiinerna, Silvarna och Slargarna. Du känner inte till så mycket om dessa men föräldrar brukar ibland skrämma sina barn med hemska historier om Slargarna. Gnarverna påstås ha ett långt utvecklat samhälle och besitter stora kunskaper om teknik. Gobiinerna och Silvarna vet man inte mycket om.

## Fem av invånarna i Byn

### Lazarus

En mycket karismatisk icke-mutant som kommer överens med de flesta på ett eller annat sätt. Han är bland annat mycket god vän med Titaros.

### Titaros

En fjäder och näbbförsedd mutant som accepteras av Byns invånare av den enda anledningen att han varnat Byn flera gånger för rövarband och annat som rört sig i skogarna runt Byn.

### Larra-Mecce

En begåvad men mycket nervös icke-mutant. Han jobbar med alla tillgängliga apparater, maskiner eller biomater som uppslukar honom totalt.

### Wyper

En mutant och behandlas därför som en sådan trots att mycket få vet vad mutationen består i. Hon är en tuff tjej som blivit utstött från sin familj och lever nu ensam.

### Käk-Monz

En icke-mutant och Byns bråkstake som tolereras eftersom han villigt ställer upp i Byns försvar vid överfall av rövarband och annat pack. Han har dessutom ett väldigt hett temperament.

# Wyper

Wyper är en utstött, en mutant. Hennes mutation var mycket väl dold och det var en chock för alla när den giftiga saliven upptäcktes och det satte spår i henne för alltid. Hon bröt alla band med sin familj och gick i frivillig exil inom byn. Hon har än idag ingen kontakt med sin familj. Folk vet att hon är mutant eftersom andra säger så, men väldigt få vet vad mutationen består i.

## Vad Wyper tycker om andra

### Larra-Mecce

Lustig typ med finurliga grejor som gör fantastiska saker. Lite småhysterisk men han har ju lärt mig hantera en åskkäpp så han är OK.

### Käk-Monz

En stor och kraftig typ som är rätt skrämmande och manlig. Vore det inte för att Altara vore hans flickvän så... Jag kan inte sticka under stolen med att jag är väldigt förtjust i honom i honom, men å andra sidan kan jag aldrig räkna med ett fungerande förhållande. Denna bitterhet får mig att fräsa åt honom tämligen ofta. Han är så storväxt att han skulle kunna vara en mutant.

### Lazarus

En icke-mutant, det vill säga en som jag ska hålla mig undan, men han envisas att hänga ihop med de andra. Folk gillar ju inte oss mutanter, därför ska man undvika att beblanda sig med vanligt folk i onödan, fast Lazarus verkar vara lite annorlunda än vanligt folk.

### Titaros

Min store ledare, visade han bara något intresse så... Han kan ju inte heller kyssas. Kanske, kanske inte, hur som helst följer jag honom gärna. Den här byn är trist när han är ute på sina skogsvandringar, så jag skulle inte ha något emot att få följa med, men jag har inte vågat fråga honom ännu.

### Altara

Titaros och Larra-Mecces syster som hänger ihop med Käk-Monz. Mycket trevlig för att vara en icke-mutant och är dessutom min vän.

### PSI-mutanter

Det är dessa som skapar mutanter. De smyger omkring och förgiftar havande kvinnor. De skall brinna, allihop...

### Gnarver, Silvare och Gbliiner

Det är främmande varelser som jag har ringa erfarenhet av. De är väl som alla andra, konstiga och elaka mot mutanter.

### Andra mutanter

Mina olycksbröder och olyckssystrar. Vi är för evigt bundna till varandra av ödet.

# Titaros

Titaros har inte haft det lätt här i livet. Han hade tur med att hans fjäderdräkt inte utvecklades förrän i treårs åldern, med den i kombination med näbben skulle han troligtvis ha satts ut i skogen vid födseln annars. Han är nu byns missfoster och vore det inte för att hans föräldrar hade skyddat honom hade han nog jagats ut ur byn vid unga år. Nu är han en av byns jägare och lever i dess yttre områden, ofta borta veckovis då han jagar och spejar efter byns fiender. Tack vare Titaros har byn ofta fått förvarning om attacker av rövare och odjur i god tid och då kunnat förberett sitt försvar. Detta har i sin tur lett till att han har fått viss respekt i samhället, även om misstron mot vad han egentligen har för sig på sina jakturer ibland visar sig. Din familj betyder enormt mycket för dig, även om dina föräldrar ibland ångrar att de inte upptäckte dina mutationer i tid och kunde ända (som de tror) dina plågor. Din syster och din bror är dock de närmaste i ditt liv och du träffar dem så ofta du kan, och det är dem du besöker först när du kommer hem från vildmarken.

## Vad Titaros tycker om andra

### Larra-Mecce

En krake som förförts av mekaniken och tekniken, dock är han min lillebror och förtjänar mitt beskydd och har gjort pilslungaren som jag använder.

### Wyper

En lite kufisk typ, hon är dock pålitlig även om hon döljer något bakom sina läppar. Folk säger ju dessutom att hon är en mutant. Käk-Monz tittar hungrigt efter henne, men det kanske visar sig att hon är en större munsbit än han klarar av. De skulle ju dock vara det perfekta paret, och jag skulle inte ha någonting emot att Käk-Monz tappade intresset för min syster Altara.

### Käk-Monz

Man får se upp för hans humör, han har dödat för ingen anledning förr och är kapabel att göra det igen, är dock en av de få som kan uppträda obesvärat i vårt sällskap. Han verkar dessutom vara hyfsad kompis med Larra-Mecce. Jag är inte helt förtjust över hans intresse för min syster, men så länge hon trivs med det och han inte gör henne något illa så får det väl vara.

### Lazarus

Han är en av mina närmaste vänner, han kan helt avslappnat umgås med vem som helst, inklusive mig. Dessutom tycker jag att han skulle vara ett betydligt bättre parti för min syster.

### Altara

Min kära om än rebelliska syster, hon är tyvärr rädd för mig och det är därför som jag håller mig hemifrån så ofta.

### PSI-mutanter

Jag har aldrig mött någon av dessa varelser, den som Käk-Monz och de andra bråkstakarna brände förra året var nog mest motståndare till Slavjägarna.

### Silvare

Dessa är trevliga och resonabla varelser, de blir ofta missförstådda, men bara man inser att de är främlingar till kropp och sinne så går det bättre att umgås med dem. Jag träffade en förra året som kom söderifrån.

### Gnarver, Gbliiner och andra mutanter

Dessa måste bedömas på individbasis eftersom de är annorlunda, men det är också jag, det finns ingen bra schablon för dem, det finns både det bästa och det sämsta bland dem. Har träffat dem ett par gånger under mina färder genom åren.

# Lazarus

Lazarus är en yngling med en fruktansvärd hemlighet, han är en PSI-mutant. Ett faktum som skulle kosta honom livet om det kom ut. Annars är han en nyfiken och trevlig typ som ställer upp för sin omgivning. Han måste dock vara försiktig och håller sig därför en låg profil och låter andra leda och ta äran för saker han har gjort. Oftast så är han den som matar andra med idéer och förslag, men låter andra besluta om vad som ska göras. Han är lite utav en dold ledare som inte vill synas. Lazarus umgås med sällskapet eftersom de är lite annorlunda och intressanta till skillnad från byn som känns ganska så instängd och tråkig. Hans drömmar senaste tiden har innehållit antydningar om en äventyrlig resa så han är förberedd på det mesta.

## Vad Lazarus tycker om andra

### Larra-Mecce

En tragisk figur, men är bra att ha med sig och ganska så trevlig. Han verkar mindre spänd då jag pratar med honom än då någon annan pratar med honom. Vi brukar ha ganska intressanta diskussioner då han lyckas slappna av, oftast om teknik eller liknande.

### Wyper

En tuff flicka som kan komma till användning, speciellt hennes giftiga saliv som så få vet om. Hennes tankar har avslöjat saliven vid ett tidigare tillfälle. Hon verkar vara lite osäker i min närhet, antagligen för vad folk anser om mutanter. Alla ser henne som en mutant fast de inte säkert vet vad som är fel med henne, men det är inget skäl till varför jag skulle förakta henne.

### Käk-Monz

Stor och stark, som gjord för att ta hand om alla orosmoln som kommer att dyka upp runt om oss. Lite styv i korken som alla slagskämpar, men säger man inte emot honom så går det bra, Han brusar lätt upp om något inte faller honom i smaken.

### Titaros

Den självklare ledaren, bara han kan ta oss genom kratrarna helskinnade om vi skulle få tillfälle att lämna byn. Synd bara att han ska ha drabbats av den förfärliga mutation som han har i form av sina fjädrar och näbb. Han lyssnar dock på mig och det gör saker och ting mycket enklare. Titaros är en riktig vän som är lätt att ha att göra med.

### Altara

Titaros och Larra-Mecces syster som är väldigt trevlig och mysig och hade det inte varit för Käk-Monz så skulle hon varit ett gott parti. Käk-Monz har ju dock en förmåga ett ge alla som så mycket som tittar på Altara en rejäl omgång och jag tänker inte stå i vägen för honom.

### Andra levande varelser

De är värda att studeras. En gång lyckades jag läsa tankarna hos en Slavjägare strax innan han försvann in i skeppet. Han tänkte:

*Jag flög in i mörkret,  
jag såg ej något ljus,  
och jag var ensam,  
och rädd*

# Larra-Mecce

Larra-Mecce är en rätt tragisk figur. Han är mycket begåvad och känslig, och därför inte särskilt väl anpassad för den hårda värld han föddes till. Han är rädd för de flesta och det mesta och finner bara vila i ruset från de lösningsmedel han jobbar dagligen med och när han får tillfälle att undersöka en ny apparat, maskin eller Biomat. En gång hittade han ett åskrör som hans äldre bror, Kiran, haft gömt och lämnat efter sig sedan han försvunnit. Nu tror de flesta att han är död.

## Vad Larra-Mecce tycker om andra

### Käk-Monz

En skrämmande typ, men försöker visa sin goda vilja. Han har faktiskt skyddat mig flera gånger från allehanda faror. Dock brukar han kräva att jag ska göra en massa jobbiga saker. Men är han mitt enda skydd mot en ondskefull omvärld så jag släpper inte honom ur sikte gärna och vad som än blir priset så måste jag ha hans beskydd mot allt och alla.

### Titaros

En mutant, en smutsig sådan, och han kommer säkert visa sin rätta sida en vacker dag, och då ska jag... springa och gömma mig. Visserligen är han min bror, men vad gör det då han är mutant. Dock så har han hitintills skyddat Byn, men det är säkert bara för att invagga oss alla i säkerhet.

### Altara

Titaros och min syster. Hon är en söt och underbar flicka, men hur kan en så perfekt flicka ha två bröder som Titaros och mig? Hon kanske också är en mutant, hon kanske är en PSI-mutant... Hjälplig, hon läser säkert mina tankar... I natt dör jag i hjärnblödning eftersom hon klämt min hjärna med sina konstiga tvingar av tankar.

### Wyper

En muterad kvinna sägs det. Hu så hemskt. Hon är säkert ute efter mig också... men inte lika mycket som alla andra tror jag... eller också är det det hon vill att jag ska tro!

### Lazarus

Den enda normala personen som vill prata med mig. Alla andra hatar mig och stirrar på mig. Han har säkert massor av hemliga hemligheter, men så länge han inte skadar mig så räknar jag honom som en vän.

### Gobliner, Slarger, Silvar, Mutanter, Slavjägare och PSI-mutanter

De är alla ute efter mig och vill äta mig, våldta mig, dricka mitt blod eller mosa min hjärna. De bara väntar på att jag skall vara ensam så kommer de och tar mig. Käk-Monz har förhindrat mutanter flera gånger.

## Käk-Monz

Käk-Monz är till det yttre en rätt enkel person, han gillar att göra saker som han är bra på, och det är att slåss och liknande. Han livnär sig genom att ta tillfälliga arbeten, hans styrka gör honom rätt eftertraktad, men oftast blir det genom små brottslighet typ snatteri och hot. Han tolereras nätt och jämt eftersom han villigt ställer upp när det krävs för byns försvar. Det är få som Käk-Monz egentligen hyser riktigt respekt för, några av dessa är byäldsten och hans råd samt milischefen Sumsar.

Hans förhållande till de övriga i sällskapet kompliceras ofta av hans obalanserade humör. Käk-Monz har en vän - Larra-Mecce - som dock är rädd för Käk-Monz brutalitet. Dessutom har Käk-Monz en flickvän, Altara.

### Vad Käk-Monz tycker om andra

#### Larra-Mecce

En liten kille som måste peppas lite för att klara av någonting, så jag brukar köra med honom en hel del. Han är rätt smart och så men skulle behöva lite mer hår på bröstet och skinn på knogarna. Han är dessutom Altaras och Titaros bror.

#### Titaros

En skum typ, men hederlig, även om man inte ska lita på mutanter alltför mycket. Han kan hantera en kniv när det behövs och hans pilslungare är otäck. Jag måste uppträda hyfsat mot honom, han är ju Altaras bror trots allt.

#### Altara

Min flicka, hon är lite tyst och stillsam men söt. Om någon så mycket som tittar på henne så får de stryk. Jag har en tendens till att alltid göra som hon säger, vilket inte är bra för mitt rykte, så det måste kompenseras för när hon inte är i närheten.

#### Wyper

Det där är en brud i min smak, hon drar sig inte för en fajt. Det är synd att hon är en mutant, alla säger så i alla fall, annars skulle man ta och lära henne ett och annat om livet... hö, hö...

#### Lazarus

En vilken-som-helst, rätt tråkig och intet sägande. Han säger inte emot i onödan, och det är ju bra, så han får gärna hänga med mig.

#### PSI-mutanter

Ska utrotas, brännas och steglas. Varför? Tja de är ju PSI-mutanter och alla säger ju så. Det var ett år sedan sist jag var med om att bränna en PSI-mutant som var i maskopi med Slavjägarna.

#### Silvare, Gnarver, Gobliner och Mutanter i allmänhet

De ser annorlunda ut och har annorlunda vanor men är ungefär lika annars, men så länge de inte säger emot så får de leva i fred. Visserligen har jag inte träffat andra än mutanter men man har ju hört lite om de andra.

#### Slavjägare

Läskiga typer, med hemska och fega vapen. De är starkare än mig och därför håller jag en låg profil, men om jag får chansen så knackar jag in huvudet på en...



Angående Titaros och Larra-Mecces bror

Du hade en bror som försvann för några år sedan och som alla tror är död. Han gav sig ut för att söka Frihetskämparna, en nära nog mytisk organisation som stred mot slavjägarna för många år sedan. De hade blivit besegrade i ett slag just ovanför Byn, och deras Æterskepp hade setts störta ut i flämtande öknen. Det sedan dess gått envisa rykten om att de finns därute och planerar att komma tillbaka en dag och störta Slavjägarna.

---